

## Cinema locativo: o cinema que se move<sup>1</sup>

Cristina Barretto de Menezes LOPES<sup>2</sup>  
Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP

### RESUMO

Este trabalho propõe analisar, com base na observação de projetos audiovisuais que utilizam sistemas de geolocalização como elemento narrativo, as potencialidades que se abrem diante da inserção de novos dispositivos como ferramenta artística. Da *mail art* dos anos 60 até a organização de artistas em redes de comunicação e compartilhamento, observamos que a proposta de aproximar a arte do cotidiano se torna cada vez mais real na medida em que artistas criam narrativas incluindo como elementos o espaço público, a possibilidade de acesso à Internet, a mobilidade e a interatividade proporcionada pela comunicação através de redes.

**PALAVRAS CHAVE:** *Smartphone*; arte em rede; cinema locativo.

### INTRODUÇÃO

De acordo com dados divulgados oficialmente no terceiro trimestre de 2015, 76,1 milhões de brasileiros possuíam ao menos um *smartphone*. A pesquisa, realizada pela Nielsen<sup>3</sup>, apontou ainda que a principal utilização desses aparelhos tem sido para acesso à internet. Com base nesses dados e em algumas características básicas dos aparelhos como mobilidade e instantaneidade, é possível inferir que esse dispositivo móvel oferece hoje grandes possibilidades enquanto ferramenta de trabalho, incluindo sua utilização na elaboração de projetos artísticos pensados para espaços públicos.

Os *smartphones* fazem parte de um conjunto de dispositivos móveis que oferecem serviços e tecnologias baseados em localização, possibilitando o envio e o recebimento de

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 17 a 19 de junho de 2016.

<sup>2</sup> Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais da Universidade Estadual de Campinas, email: [kitmenezes@gmail.com](mailto:kitmenezes@gmail.com)

<sup>3</sup> Disponível em: <http://www.nielsen.com/br/pt/press-room/2015/Brasileiros-com-internet-no-smartphone-chegam-a-76-milhoes.html>  
Acesso em: 14/04/2016.

informações em tempo real. Esses dispositivos são denominados *locative mídia*. A expressão, proposta em 2003 por Karlis Kalnins, ganhou vários adeptos e tem sido amplamente utilizada por pesquisadores e e artistas<sup>4</sup>.

*The term 'locative media' was coined by Karlis Kalnins as a "test-category" for processes and products coming from the Locative Media Lab, an international network of people working with some of the technologies above. Although place-based arts have long and rich histories. (GALLOWAY, 2005).*

Popularizados durante a primeira década do século XXI, os *smartphones* tem protagonizado inúmeras transformações na comunicação audiovisual: além de possibilitarem a organização de grupos que se comunicam através de redes de forma extremamente eficiente, usuários comuns passaram de receptores passivos à ativos produtores midiáticos. Desde o final da primeira década dos anos 2000 temos testemunhado uma importante transformação na atuação de produtores midiáticos que vem se apropriando desses dispositivos e criando novas formas de disseminação de fatos reais, transformando todo o processo de comunicação enraizado em convenções que já não cabem nesse novo contexto. Esse texto propõe resgatar a importância desse dispositivo e explorar projetos que utilizam mídias locativas em propostas envolvendo arte e tecnologia para o desenvolvimento de narrativas digitais móveis.

## **1- ARTE EM REDE**

No campo das artes, há registros de experiências realizadas através de redes desde os anos 1960. Naquele período, artistas utilizavam os dispositivos disponíveis na época. A arte postal, por exemplo, era realizada através de cartas, enviadas pelos correios para que os destinatários imprimissem sua interferência no suporte e passassem a obra adiante. As cartas transitavam entre artistas de diferentes parte da terra, percorrendo países e continentes.

---

<sup>4</sup> GALLOWAY, Anne; WARD, Matt. *Locative Media as Spatializing Practice: Learning From Archaeology*. Leonardo Electronic Almanac, MIT Press Disponível em :< [http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway\\_ward\\_draft.pdf](http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf)> Acesso em: 18/04/2016..

A Arte Postal – ou *mail art* - surgiu como uma forma de assimilação e difusão de novos suportes. Desde a década de 1950, o correio foi utilizado como intercâmbio entre propostas artísticas, mas, após a década de 1970, passou a ser meio de veiculação de trabalhos e idéias, dando oportunidade para os artistas e países que estavam à margem do mercado internacional das artes<sup>5</sup>.

A ideia era aproximar a arte do cotidiano e para isso seria preciso realizar as obras em meios reprodutíveis e de fácil divulgação. Tratava-se de difundir os trabalhos sem depender de galerias ou museus, ou seja, de forma independente.

Prado (2003), afirma que a arte postal é o primeiro movimento da história da arte a ser verdadeiramente transnacional: conseguiu unir artistas de diversas nacionalidades e diferentes inclinações ideológicas ao mesmo tempo em que partilhavam um objetivo comum. Segundo ele, a proposta era experimentar novas possibilidades e intercambiar “trabalhos” em uma rede livre e paralela ao mercado “oficial” da arte. A data de fundação da *New York Correspondence School of Art* pelo artista Ray Johnson (1963) pode ser considerado a “data de nascimento” da arte postal, que acabou sendo a precursora de outras possibilidades de manifestação de arte em rede.

No campo das telecomunicações, o projeto *The World in 24 hours* pode ser citado como um marco. Organizado por Robert Adrian, vinha com uma proposta de criar uma rede global de artistas e grupos de modo que cada integrante pudesse contribuir a partir da sua localização, utilizando qualquer uma ou todas as tecnologias disponíveis: SSTV (*Slow Scan TV*), Fax, correio, computadores e telefone. As cidades envolvidas foram Viena, Frankfurt, Amsterdan, Bath, Wellfleet, Pittsburgh, Toronto, San Francisco, Vancouver, Honolulu, Tóquio, Sydney, Istambul e Atenas.

---

<sup>5</sup> Carolina Amaral in Arte do Século XX/XXI: visitando o MAC na web - MApeamento Módulo . Disponível em: < <http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo5/artepostal/index.html> > Acesso em: 12/04/2016.

Figura 1: Registro do evento: *The World in 24 hours*



fonte: <<http://timeline.1904.cc/The+World+in+24+Hours.html>> Acesso em: 15/04/2016.

*Each location was called from Linz at 12:00 local time - so the project began at 12:00 noon Central European Time on Sept.27 and, following the midday sun around the world, ended at 12:00 noon C.E.T. on Sept.28. In Linz I was assisted by Waltraut Cooper, Norbert Hinterberger and students from the class of Prof. Ortner at the Hochschule fur Gestaltung. In Wien the organisation was by Helmut Mark and Zelko Wiener at the Ã–sterreichische Kultur Service (Ã–KS) Studio.<sup>6</sup>*

O que caracteriza trabalhos produzidos em rede, de autoria coletiva, é que eles são acionados por um dispositivo: a arte produzida por um artista é uma resposta, um diálogo com a arte de outro artista. Tais propostas se inserem no conceito “Estética da Comunicação”

O evento é definido em suas propriedades e, sinteticamente, podemos dizer: não se reduz a uma forma; apresenta-se como um fluxo espaço-temporal, um processo interativo vivo; expande-se ilimitadamente no espaço-tempo; sua importância não reside no conteúdo permutado, mas nas condições funcionais da troca; seu processo se faz em tempo real; é uma mobilização de energia que substitui forma e objeto; é o resultado de duas noções interativas temporais: o presente e a simultaneidade; consiste no emprego do espaço-tempo para criar balanços sensoriais: refere-se particularmente às teorias da “Escola de Toronto” (de H. Innis a McLuhan) e a hipóteses levantadas pelas pesquisas neuroculturais; ativa uma nova fenomenologia da presença puramente qualitativa e baseada na extensão tecnológica planetária do sistema nervoso; é o feeling de não se tratar do “belo” e

<sup>6</sup> Disponível em: <<http://timeline.1904.cc/The+World+in+24+Hours.html>> Acesso em: 15/04/2016.

sim do “sublime” e o fato inédito de este poder ser pela primeira vez “domesticado” pela estética da comunicação. (ZANINI; 2003:18)

Hoje, com as redes de comunicação compactas, móveis e sem fio, as possibilidades estéticas e formais se ampliam. Imagens mais pesadas, com maior definição, transmitidas e manipuladas em tempo real, podem ser utilizadas em projetos de arte e tecnologia envolvendo redes móveis de artistas conectados com usuários.

As novas possibilidades de relação usuários/dispositivos habilitadas pela tecnologia de comunicação mediada por computadores nos ambientes de redes, proporcionam um espaço de comunicação interativo que permite participar de eventos, experiências de presença e ação a distância explorando a sensação de ubiquidade, deslocamento e simultaneidade. A partir desses sistemas de percepção e de deslocamento conectados, estamos redescobrimo e reconstruindo nossas relações com o mundo, habituando-nos a conviver de forma crescente com uma enorme quantidade de dados e de interfaces que se distribuem em infinitos percursos e interconexões que nos apontam para a provisoriedade dos espaços. Ao mesmo tempo, a individuação e a mobilidade no uso dos meios apontam para diferenças culturais na interpretação do que percebemos e processamos. Acelera-se a transformação da maneira como passamos a nos relacionar e nos organizar social, política, econômica e artisticamente, tanto entre as pessoas como em suas relações com as coisas e os lugares. (PRADO e BUENO, 2010)

Este texto propõe analisar alguns trabalhos que tem os *smartphones* como ferramentas de acesso a obra, incluindo a utilização de dispositivos de geolocalização, inseridos no conceito de Cinema Locativo.

## 2- CINEMA LOCATIVO

Michael Epstein (2009), pesquisador do Departamento de Estudos Literários e Humanísticos do MIT, utiliza o termo “narrativas terrestres”, ou “*terratives*” para se referir a modalidades narrativas possíveis apenas através de dispositivos móveis associadas a lugares e pessoas reais.

O autor cita os *podcastings* - termo cunhado em 2003 para identificar uma nova forma produção e consumo de áudio - e os *Alternate Reality Games* (ARGs - o primeiro registro de um game dentro desse conceito é o *Majestic*, de 2001), além dos áudio-guias utilizados

em museus ainda em fitas desde a década de 1950) e os *walking tours* - também utilizados como guias em passeios turísticos - como as primeiras experiências de *terratives*. Epstein também cita como precursora do conceito de narrativas terrestres, uma experiência mais recente com teatro, proposta pelo grupo alemão *Rimini Protokoll*. O projeto foi realizado em 2005, e tinha início a partir de uma caça ao tesouro através da cidade de Berlim desenvolvida em forma de narrativa guiada através de um operador de call center, localizado em Calcutá. Outra experiência citada no texto lembra ainda os *Teatrophones* - aparelhos de telefones utilizados desde o século XIX para transmitir óperas e performances teatrais através da rede de telefonia. Todos esses exemplos servem como antecedentes do que o pesquisador do MIT denomina de *terratives*, e que aliadas a dispositivos de geolocalização, se desdobram em diferentes possibilidades, sendo uma delas o objeto desta pesquisa que vamos denominar aqui como Cinema Locativo.

Neste texto, o conceito de Cinema Locativo está sendo utilizado para definir trabalhos que se baseiam em técnicas de narrativa cinematográfica para contar uma história, utilizando GPS. O termo foi usado pelo grupo inglês *Blast Theory*, em 2010, para definir o projeto *A machine to see with*<sup>7</sup>; mas uma proposta similar já havia sido experimentada antes, no projeto *Nine Lives*, realizado em 2007, descrito no site do projeto como

*(...) a new way of watching a movie that's based on the viewer's location. The system is a new media artwork from Scott Hessels and is released as an open source application that runs on any GPS-enabled mobile phone or PDA. GPS Film invents a new form of film-viewing experience by using the place and movement of the viewer to reveal the story*<sup>8</sup>.

O objetivo deste artigo é analisar os dois projetos citados acima, além do trabalho do artista mexicano Fernando Lhanos, desenvolvido durante o Festival Vivo Art Mov<sup>9</sup>, em 2008 e a

---

<sup>7</sup> Disponível em: <[http://www.blasttheory.co.uk/bt/mov/mov\\_amtsw.html](http://www.blasttheory.co.uk/bt/mov/mov_amtsw.html)> Acesso em: 17/04/2016.

<sup>8</sup> Disponível em: <<http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/index.html>>, acesso em: 16/04/2016.

<sup>9</sup> O Vivo arte.mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis foi evento que anual que ocorre entre os anos de 2006 e 2012 com a proposta de estimular o uso consciente e crítico das tecnologias portáteis tendo como perspectiva uma atuação mais efetiva das pessoas em suas comunidades e na realidade social, a partir da construção de novos modelos de colaboração e distribuição. Em sua terceira edição, amplia o campo de

plataforma criada pela dupla de artistas Ben Moren e Daniel Dean - *Mobile Experiential Cinema* - em 2013; com o objetivo de refletir acerca das potencialidades de utilização que se abrem diante dessa perspectiva de fazer cinema: o cinema que se move.

O projeto *Nive lives*<sup>10</sup>, realizado em 2007 pelo artista e cineasta Scott Hessels com estudantes de arte e engenharia da *Nanyang Technological University* de Cingapura, faz parte de uma experiência que propõe o desenvolvimento da narrativa atrelado ao espaço geográfico. O projeto convida as pessoas a assistirem o filme através de um dispositivo móvel com GPS - um *palm top* (PDA) ou um *smartphone*, que possibilita o acesso a um fragmento fílmico, disponibilizado de acordo com o posicionamento geográfico do usuário na cidade - neste caso Cingapura. Segundo informações disponíveis no site do projeto<sup>11</sup>, a narrativa foi construída de modo que mesmo assistindo a trechos isolados, o filme mantém um sentido, já que a construção das histórias se interligam. A sinopse afirma que em cada um dos bairros vizinhos se passa uma parte diferente da narrativa. O gênero - de ação - acompanha uma confusão envolvendo a troca de bolsas similares em um trem público que acaba transformando a vida de um pacato trabalhador. A partir daí, ele é perseguido pela polícia e por gangues criminosas.

O roteiro do filme se abre para diferentes montagens: a interferência do *interator*<sup>12</sup> aqui está associada a sua escolha geográfica, que transforma a estrutura narrativa. Além disso, para que o filme prossiga, é necessário estabelecer um diálogo com o dispositivo, que intermedia as informações referentes ao espaço.

---

atuação, com Exposições, Mostras e Simpósios em Belo Horizonte e São Paulo, e circuito de difusão nas cinco regiões do Brasil. (BEIGUELMAN, 2009).

<sup>10</sup> O trailer do filme está disponível em: <<https://vimeo.com/1435129>>. Acesso em: 15/04/2016.

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.dshessels.com/artworks/gpsfilm/ninelives.html>> Acesso em: 16/04/2016.

<sup>12</sup> Segundo Murray, o espectador comum passa a ser um interator quando pode realizar ações significativas e ver os resultados de suas decisões e escolhas. (Murray, 2001: 127)

Ainda que em termos de interatividade<sup>13</sup> o projeto seja limitado, é interessante notar a influência da localização do usuário para o desenvolvimento da história.

Já *A Machine to see with*, projeto desenvolvido pelo coletivo inglês de artistas *Blast Theory*, para ser um filme, foi produzido para que o *iterator* assuma o papel principal. Quando o projeto foi exibido, a inscrição podia ser feita via web. Uma mensagem solicitava o número do celular do usuário que recebia uma chamada informando o endereço para onde ele deveria se dirigir. Ao chegar ao local, o telefone tocava novamente e uma série de instruções o guiava através da cidade acompanhando o desenvolvimento da história, incluindo ações como esconder dinheiro dentro de um banheiro público e encontrar-se com um parceiro para a realização de um assalto a banco. Aqui o grau de interatividade é potencialmente maior, já que apesar das instruções, as ações do indivíduo podem ser imprevisíveis.

De acordo com o site do projeto, *A Machine To See With* é uma combinação que inclui características da linguagem audiovisual com a realidade do ambiente urbano além de inserir uma discussão sobre a economia global. Apesar disso, trata-se de uma proposta de cinema que não é cinema: o filme, que não tem imagens produzidas, assemelha-se a um game atrelado a conceitos de ubiquidade e interatividade: ubíquo porque se faz presente para mais de um espectador ao mesmo tempo e interativo já que precisa da ação do *iterator* para que a narrativa se desenvolva.

*“With the attempted robbery of a bank at its heart, money is a recurrent part of the work. It contrasts the agency of a film star, of a protagonist in a heist movie with the reality of the financial crisis. It places the adrenaline rush of revenge against the steady impotence of citizens confronted by global capitalism.”*<sup>14</sup>

Figura 2: Cena do projeto "*A machine to see with*"

<sup>13</sup> Para Arlindo Machado, o conceito de interatividade é utilizado muitas vezes no lugar de reatividade. Segundo ele, para uma obra ser considerada interativa, deve permitir uma resposta autônoma, criativa e não prevista (MACHADO, 2007:145).

<sup>14</sup> Disponível em: <[http://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/amtsw\\_tour\\_pack.pdf](http://www.blasttheory.co.uk/wp-content/uploads/2013/02/amtsw_tour_pack.pdf)>. Acesso em 20/04/2016.





Fonte: <<http://www.blasttheory.co.uk/projects/a-machine-to-see-with/>> Acesso em: 20/04/2016.

O projeto estreou na *01SJ Biennial*, Califórnia, em 2010 e foi apresentado no *New Frontier Sundance Film Festival* no mesmo ano. Em 2011 participou do *Walker Art Center* de Minneapolis e foi lançado no Reino Unido no *Fringe Festival de Edimburg*, permanecendo em temporada por um mês no *Festival Digital Brighton*.

Outras experiências nesse campo ainda estão em desenvolvimento. No Brasil, o Festival Vivo Art Mov - Festival Internacional em Mídias Móveis - revelou de 2006 até sua última edição em 2012, artistas interessados em novas possibilidades estéticas e narrativas utilizando dispositivos móveis. Em 2008, o artista mexicano convidado da edição de 2008, Fernando Llanos, apresentou a performance "*Videoman*", projeto que ele desenvolve desde 2005. O artista trabalhou com projeções em Porto Alegre e Belo Horizonte, exibindo filmes produzidos nas cidades citadas, em espaços públicos. Llanos utiliza dispositivos acoplados ao seu corpo para produzir e exibir seus vídeos. Para esse projeto, Llanos desenvolveu roupas específicas, equipadas com projetor e laptop, entre outros dispositivos. Segundo informações disponíveis no catálogo do evento<sup>15</sup>,

*Videoman* propõe vídeo-intervenções urbanas feitas aproveitando a infra-estrutura corporal do artista, em uma dinâmica que o autor chama de "acupuntura urbana",

---

<sup>15</sup> Disponível em: <[http://www.artemov.net/page2/acervo/catalogo\\_artemov2008.pdf](http://www.artemov.net/page2/acervo/catalogo_artemov2008.pdf)> Acesso em: 21/04/2016.

pois gera reflexões pontuais nas regiões da cidade em que atua. Para cada versão do projeto, busca-se experimentar outras maneiras de projetar vídeos sobre cidades. Tudo é registrado em foto e vídeo e depois montado em uma instalação. O projeto tem por objetivo levar o público especializado a espaços que não fazem parte de seu cotidiano, assim como estimular seus habitantes ou transeuntes a questionar aspectos de sua rotina, revalorizar sua história e/ou dar margem à interação entre artista e público. A idéia é intervir no espaço público para transformá-lo e contaminá-lo visualmente provocando reações na rotina do cidadão.

Além do trabalho audiovisual, Fernando também desenvolveu algumas formas de se locomover na cidade utilizando bicicleta, uma motocicleta, patins e skate.

O trabalho desse artista, ainda que não apresente vínculo com dispositivos de geolocalização, trabalha a relação do espaço urbano como suporte para a projeção de filmes, além de valorizar a mobilidade. O que interessa aqui é que o seu cinema é um cinema que se move.

Figura 3: "*Videoman*"



Fonte: <[http://www.artemov.net/page2/acervo/catalogo\\_artemov2008.pdf](http://www.artemov.net/page2/acervo/catalogo_artemov2008.pdf)> Acesso em: 21/04/2016

Outra experiência ainda no campo do cinema locativo é o trabalho da dupla de artistas Ben Moren e Daniel Dean, elaborado dentro de um conceito criado pelos artistas denominado *Mobile Experimental Cinema*. Trata-se de uma plataforma projetada para compartilhar trabalhos que envolvam *storytelling*, mobilidade, cinema, projeção, tecnologia celular, som e performance. Em <http://www.mobileexperientialcinema.com> é possível conhecer 5 projetos realizados entre 2011 e 2013 dentro desse conceito: *Can You See It?* (2013), realizado no *Weisman Art Museum* (WAM) como parte das comemorações da festa de aniversário de 20 anos da instituição; *Untitled* (2013), incorporado ao acervo permanente do WAM; *Secret City* (2013), apresentado no *Northern Spark Festival*; *The Parade*, (2012) também apresentado no *Northern Spark Festival* e *Second Bridge is Wider But Not Wide Enough*, (2011) outro projeto selecionado para o *Northern Spark Festival*.

### 3 - CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que mais de 76 milhões de brasileiros hoje possuem um *smartphone*; que grande parte desses usuários acessam a web através desses dispositivos; que esses aparelhos oferecem, além de serviços e tecnologias baseados em localização geográfica, câmera de fotografia e vídeo, gravador e receptor de áudio possibilitando o envio e o recebimento de informações em tempo real; as experiências descritas acima indicam que há um enorme campo a ser explorado dentro do conceito de Cinema Locativo - um cinema que se move. Esse cinema não espera espectadores, pelo contrário, caminha até eles. Propõe a atualização de vídeos que permanecem latentes, hospedados em nuvens de dados<sup>16</sup> no espaço virtual, através de dispositivos móveis integrados à sistemas de geolocalização (GPS), player de vídeos e áudio. Nesse contexto, o Cinema Locativo pode se configurar como uma ferramenta de produção artística produtiva quando se trata de experimentar novos formatos e linguagens.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, Carolina. Visitando o MAC na web - **Arte do Século XX/XXI: Mapeamento Módulo V**. Disponível em <<http://www.mac.usp.br/mac/templates/projetos/seculoxx/modulo5/artepostal/index.html>>. Acesso em: 12/04/2016.

BEIGUELMAN, Gisele (Org.) **Apropriações do (in)comum: espaço público e privado em tempos de mobilidade**. São Paulo: Instituto Sérgio Mota, 2009.

BUYYA, R., Yeo, C. S., Venugopal, S., Broberg, J., and Brandic, I. **Cloud computing and emerging it platforms: Vision, hype, and reality for delivering computing as the 5th utility**. Future Gener. Comput. Syst., 2009.

EPSTEIN, Michael. Moving Store. **Media in Transition 6:stone and papyrus, storage and transmission**. Cambridge: MIT, 2009. Disponível em <<http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Epstein.pdf>>. Acesso em: 28/04/2016.

LE MOS, A. Mídias locativas e vigiância. Sujeito inseguro, bolhas digitais, paredes virtuais e territórios informacionais. In: SULINA, E. (Ed.). **Vigilância e visibilidade: espaço, tecnologia e identificação**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

---

<sup>16</sup> Computação em nuvem é uma tendência recente de tecnologia cujo objetivo é proporcionar serviços de Tecnologia da Informação (TI) sob demanda com pagamento baseado no uso. Tendências anteriores à computação em nuvem foram limitadas a uma determinada classe de usuários ou focadas em tornar disponível uma demanda específica de recursos de TI, principalmente de informática [Buyya et al. 2009b]

GALLOWAY, Anne and Matthew Ward. *Locative Media as Socialising and Spatialising Practices: Learning from Archaeology (DRAFT)*. **Forthcoming Leonardo Electronic Almanac, MIT Press, 2005**. Disponível em < [http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway\\_ward\\_draft.pdf](http://www.purselipsquarejaw.org/papers/galloway_ward_draft.pdf) > Acesso em: 19/04/2016.

GOMES, L. F. **Cinema nacional: caminhos percorridos**. São Paulo: Ed.USP, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**, Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2001

NUNES, Fábio Oliveira. **Uma internete para os artistas**. Disponível em: <[http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto\\_interartistas2.html](http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/texto_interartistas2.html)>. Acesso em: 15/04/2016.

PARENTE, Andre. **Tramas da rede. Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

PRADO, Gilberto. **Arte Telemática: dos intercâmbio pontuais aos intercâmbios virtuais multiusário**. São Paulo, ItaúCultural, 2003

PRADO, Gilbertto; BUENO, Claudio. Lugares provisórios. *In Revista USP, dossiê cibercultura*, n. 86, jun, jul, ago 2010, pp. 78-95.

SILVA, Tarcísio Torres. **Estéticas políticas da tela: ativismo e o uso da imagem em redes de comunicação digital**. Tese de Doutorado defendida no Curso de Pós Graduação em Artes Visuais, orientada por pelo Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand. Campinas (SP): UNICAMP, 2013.

ZANINI, Walter. **A arte de comunicação telemática – a interatividade no ciberespaço**. In: ARS – Revista do departamento de Artes Plásticas ECA/USP Ano1, nº 1. São Paulo, ECA/USP, 2003. p. 11-34.